

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era globalisasi sebuah karya harus bersaing agar dapat dinikmati/lihat oleh masyarakat. Kompetisi pada prospek komik tidak kalah ketat dengan film dan novel, karya dari luar maupun luar negeri saling bersaing untuk mendapatkan *audience* sebanyak-banyaknya. Untuk mendapatkan *audience* sebanyak-banyaknya dalam era globalisasi ini tidak hanya memerlukan penyampaian cerita dan *artwork* yang baik saja strategi dalam marketing juga diperlukan untuk memancing pembaca baru. Media promosi yang menarik dan informatif dibutuhkan, salah satu dari media promosi itu dalam bentuk video. Video memiliki keunggulan dibanding promosi media cetak, tidak hanya dapat menampilkan informasi berdasarkan visual, video juga bisa memberikan informasi lewat audio.

Salah satu video promosi berbentuk *trailer*. *Trailer* film merupakan gambaran singkat sebuah film, berisi satu sampai tiga menit pengalaman sinematik yang menampilkan gambar-gambar dari film utuhnya dan menekankan pada aspek kualitas film tersebut, juga merupakan hasil karya kreatif dan juga teknis, yang dibuat untuk memberikan gambaran umum tentang cerita film sekaligus menarik target pasar untuk menyaksikan filmnya, dan cenderung berbentuk afektif karena adanya sisi visual dan emosionalnya [1]. Karena

kemampuannya untuk menginformasikan sebuah narasi tanpa harus membocorkan seluruh narasi yang ada, video trailer cocok untuk produk yang mengandalkan narasi atau cerita sebagai nilai jualnya seperti: film, novel, game dan komik.

Paperfold adalah komik 3 episode yang akan segera rilis yang dibuat oleh penulis. Menceritakan kakak dan adik; Eveline dan Kate Paperfold. Untuk dapat bersaing dengan kuat di pasar, komik Paperfold harus memberikan antisipasi terhadap calon audience agar mereka berminat untuk membeli ketika *launching* produknya.

Paperfold memiliki setting fantasi yang mustahil untuk dibuat dengan teknik *live action*. Maka penulis mengusulkan untuk menggunakan Animasi 2D teknik frame by frame karena keleluasaan pergerakan karakter dan pembuatan setting yang fleksibel untuk mencapai pengalaman sinematik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah *bagaimana* membuat video *trailer* animasi dengan baik agar komik Paperfold dapat memiliki media promosi yang layak untuk ditayangkan.

1.3. Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah

sebagai berikut :

1. Jenis animasi yang digunakan adalah animasi 2D.
2. Video berupa trailer yang berdurasi ±2 menit.
3. Format video berupa file mp4 dengan resolusi 1920x1080 berframerate 24 FPS.
4. Software yang digunakan untuk membuat animasi kasar sampai clean up dan coloring menggunakan aplikasi Toonboom Harmony, gambar latar belakang dan konsep karakter menggunakan aplikasi Krita, dan proses editing dan compositing menggunakan Adobe After Effect CS6 dan Premiere Pro CC.
5. Proses pembuatan *trailer* yang terdiri dari tahap Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Prokduksi.
6. Target penayangan *trailer* animasi melalui media YouTube.\

1.4. Batasan Masalah

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1.1.1 Maksud dari Penelitian

1. Membuat media promosi berbentuk video untuk komik Paperfold.
2. Membuat trailer animasi komik Paperfold.

3. Meningkatkan daya tarik komik Paperfold.

1.1.2 Tujuan dari Penelitian

1. Sebagai Syarat memperoleh gelar sarjana komputer strata 1 pada jurusan Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menghasilkan sebuah video trailer untuk komik Paperfold.
3. Menyajikan informasi karakter dan plot komik Paperfold.
4. Membuat video yang dapat ditonton di platform online seperti Youtube.

1.5. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari adanya penelitian ini antara lain yaitu:

A. Bagi Peneliti

1. Dapat menerapkan ilmu yang telah didapat selama berkuliah di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang Teknologi Informasi dan multimedia, khususnya Animasi dengan menggunakan aplikasi seperti Adobe Premiere Pro, Adobe After Effect, dan Toonboom.

B. Bagi Masyarakat

Diharapkan dapat memberikan hiburan yang menarik dan berkualitas.

C. Bagi Komik Paperfold

Dapat membantu dalam mempromosikan kepada calon *audience* ataupun kepada masyarakat luas.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1.1.3 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Literatur

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur-literatur yang ada, seperti internet yaitu dengan mencari data yang dibutuhkan penulis dan memiliki kaitan dengan pembuatan video trailer atau animasi.

2. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan studi pustaka digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan melalui buku, yang berisi informasi tentang video *trailer*, animasi dan hal-hal yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas penulis.

3. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan mengamati beberapa *trailer* film animasi yang dijadikan sebagai referensi

1.1.4 Metode Analisis

Menguraikan permasalahan yang ada pada kasus yang sedang diteliti, meliputi analisis terhadap masalah animasi, analisis kebutuhan video, analisis kelayakan video.

1.1.5 Metode Perancangan

Tahap ini adalah tahap *pra produksi* perancangan video trailer yang akan dibuat, hal ini juga meliputi perencanaan ide, perencanaan konsep, *storyboard*, desain karakter, pembuatan *layout*, dan *animatic*.

1.1.6 Metode Pengembangan

Tahap ini adalah tahap *produksi* dan juga tahap *pasca produksi*. Pada tahap *produksi* akan dilakukan seperti halnya pembuatan *background*, *key animation* dan *inbetween*, *coloring*. Sedangkan pada tahap *pasca produksi* akan dilakukan *dubbing*, *editing* dan *compositing*.

1.7. Metode Testing

Pengujian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana video trailer animasi dapat difahami, sehingga memberikan informasi tentang komik Paperfold sesuai dengan kriteria prinsip animasi dan kebutuhan fungsionalitas dari video trailer menggunakan *alpha* dan *beta testing*.

1.8. Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah di mengerti, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang relevan pada penelitian ini dan menguraikan dasar-dasar teori yang digunakan dalam pembuatan video *trailer* animasi pada penelitian kali ini. Didalamnya terdapat pengertian video *trailer*, pengertian animasi, jenis animasi, dan prinsip animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi proses analisis dari data yang telah diperoleh, serta menganalisis berbagai kebutuhan dalam pembuatan video *trailer* animasi. Melakukan berbagai persiapan guna memulai pembuatan konsep dan ide, pembuatan *background*, pembuatan *key animation* dan *inbetween*, *editing*, *compositing* dan *rendering*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang segala proses penerapan teknik-teknik yang digunakan untuk membuat video trailer animasi dengan menggunakan beberapa software yang telah ditentukan.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari proses pembuatan video trailer animasi komik Paperfold dan berisikan saran perbaikan untuk kedepannya.

